

**HUBUNGAN LAMA PERMAINAN *GAME ONLINE* DENGAN
POLA TIDUR ANAK USIA 10-12 TAHUN DI WILAYAH
JATEN KABUPATEN KARANGANYAR**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Meraih Gelar Sarjana Keperawatan**



Disusun oleh :

**RINI TRIAS AMBARSARI
J 210 101 010**

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2012**

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN LAMA PERMAINAN *GAME ONLINE* DENGAN POLA TIDUR ANAK USIA 10-12 TAHUN DI WILAYAH JATEN KABUPATEN KARANGANYAR

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

RINI TRIAS AMBARSARI
NIM : J 210 101 010

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada 15 Februari 2012,
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

Siti Arifah, S.Kp., M.Kes.

(_____)

Dewi Listyorini, S.Kep., Ns.

(_____)

Abi Muhlisin, SKM., M.Kep.

(_____)

Surakarta, Februari 2012
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Ilmu Kesehatan
Dekan,

Arif Widodo, A.Kep., M.Kes.

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, Februari 2012

Rini Trias Ambarsari

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Muhammadiyah Surakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RINI TRIAS AMBARSARI
NIM : J 210 101 010
Program Studi : S1 KEPERAWATAN
Fakultas : Ilmu Kesehatan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Surakarta **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **HUBUNGAN LAMA PERMAINAN *GAME ONLINE* DENGAN POLA TIDUR ANAK USIA 10-12 TAHUN DI WILAYAH JATEN KABUPATEN KARANGANYAR**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Surakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Surakarta
Pada Tanggal : Februari 2012

Yang menyatakan,

(Rini Trias Ambarsari)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : RINI TRIAS AMBARSARI
NIM : J 210 101 010
Program Studi : S1 KEPERAWATAN
Jenis Karya : Skripsi
Judul Skripsi : HUBUNGAN LAMA PERMAINAN *GAME ONLINE*
DENGAN POLA TIDUR ANAK USIA 10-12 TAHUN
DI WILAYAH JATEN KABUPATEN
KARANGANYAR

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat dan serahkan ini, merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dan ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari dan atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi apapun dari Fakultas Ilmu Kesehatan dan atau gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas Muhammadiyah Surakarta batal saya terima.

Surakarta, Februari 2012

Yang membuat pernyataan,

(Rini Trias Ambarsari)

MOTTO

“Sesungguhnya setelah kesulitan akan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dan semua urusan) kerjakanlah dengan senyum (urusan) yang lain dan hanya kepada tuhanmu kamu berharap”

(QS. Al-Insyiroh: 6-8)

Guru terbesar adalah pengalaman, kebenaran terbesar adalah kesabaran, kesalahan terbesar adalah putus asa, dosa terbesar adalah takut, kebanggaan terbesar adalah kepercayaan, pemberian terbesar adalah partisipasi, modal terbesar adalah percaya diri, rahasia terbesar adalah kematian

(Ali bin Abi Tholib).

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, kupersembahkan karya sederhana ini untuk:

- *Ayah dan Ibu yang tulus dan ikhlas selalu mendoakan aku, memberikan motivasi serta semangat dan limpahan kasih sayang yang tidak akan pernah lekang oleh waktu.*
- *Kakaku tersayang Ririn Ratna Kusumawati yang selalu menjadi pengganti orang tuaku yang jauh disana.*
- *Keponakannku Arkananta Putra Haniif yang selalu menghiburku disaat kepala ini penat dengan berbagai masalah.*
- *Hanafi Ramadhan yang selalu membantuku dalam pengerjaan skripsi ini sampai akhirnya bisa terselesaikan.*
- *Teman-teman Transfer Keperawatan FTK UMS 2010 ayoo semangat !!!!*

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Hubungan Lama Permainan Game Online Dengan Pola Tidur Anak Usia 10-12 Tahun Di Wilayah Jaten Kabupaten Karanganyar. Tersusun dan selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan semua pihak, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada

1. Prof. Dr. Bambang Setiadji, MS, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Arif Widodo, SST., M.Kes, selaku Dekan Fakultas Ilmu kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Winarsih Nur Ambarwati, S.kep., Ns, ETN. M.Kep., selaku Ketua Program Studi Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta dan selaku Penguji yang telah memberikan saran dan kritik demi penyelesaian skripsi ini.
4. Siti Arifah, S.Kp., M.Kes. selaku Pembimbing I yang dengan sabar dan bijak yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi.
5. Dewi Listyorini, S.Kep., Ns selaku Pembimbing II yang dengan sabar dan bijak yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi.
6. Abi Muhlisin, SKM.,M.Kep. selaku penguji skripisi yang memberikan saran demi kesempurnaan penelitian ini.
7. Seluruh responden beserta keluarga yang telah meluangkan waktu untuk membantu kelancaran penelitian ini

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada saya mendapat balasan yang lebih dari Allah SWT. Amien.

Surakarta, Februari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERYATAAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Keaslian Penelitian	6
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Pustaka	7
1. Game Online.....	7
2. Tahap Perkembangan Anak Usia10 – 12 Tahun	12
3. Teori Bermain.....	15
4. Konsep Tidur	18
5. Hubungan antara lama permainan game online dengan pola tidur anak	29
B. Kerangka Teori	32

C. Kerangka Konsep	33
D. Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis dan Rancangan Penelitian	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	35
C. Populasi dan Sampel	36
D. Variabel Penelitian	36
E. Definisi Operasional	38
F. Instrumen Penelitian	39
G. Uji Validitas dan Reliabilitas	40
H. Etika Penelitian	42
I. Pengolahan Data	43
J. Analisa Data	43
K. Jalannya Penelitian.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	47
1. Karakteristik responden	47
2. Analisis Univariat	53
3. Analisis Bivariat	55
B. Pembahasan.....	56
1. Lama permainan game online	56
2. Pola tidur anak usia 10-12 tahun.....	59
3. Hubungan antara lama permainan game elektronik dengan pola tidur anak usia 10-12 tahun	60
C. Keterbatasan Penelitian.....	64
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 1	Definisi Operasional.....	38
Tabel 2.	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur	47
Tabel 3.	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	48
Tabel 4.	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan permainan dalam seminggu.....	49
Tabel 5.	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan berdasarkan tempat bermain	49
Tabel 6.	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan berdasarkan jam tidur malam hari	50
Tabel 7.	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan berdasarkan waktu bangun tidur	53
Tabel 8.	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan jumlah terbangun pada malam hari.....	54
Tabel 9.	Distribusi Frekuensi Responden Kondisi tubuh pada saat bangun tidur	54
Tabel 10.	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Lama Permainan Game online.....	55
Tabel 11.	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pola Tidur.....	56
Tabel 12.	Tabulasi Silang Antara Lama Permainan Game Online Dengan Pola Tidur Anak Usia 10-12 Tahun di Wilayah Jaten Kabupaten Karanganyar.....	55

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Kerangka Teori.....	32
Gambar 2 Kerangka Konsep	33

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat ijin penelitian
- Lampiran 2. Surat keterangan Izin Penelitian
- Lampiran 3. Keterangan jumlah Warnet di wilayah Jaten
- Lampiran 4. Lembar permintaan menjadi responden
- Lampiran 5. Lembar persetujuan menjadi responden
- Lampiran 6. Kuesioner penelitian
- Lampiran 7. Hasil jawaban kuesioner validitas
- Lampiran 8. Hasil validitas
- Lampiran 9. Hasil uji reliabilitas
- Lampiran 10. Karakteristik responden
- Lampiran 11. Hasil jawaban kuesioner penelitian
- Lampiran 12. Tabel kesimpulan
- Lampiran 13. Hasil uji statistik penelitian
- Lampiran 14. Lembar Konsultasi Pembimbing
- Lampiran 15. Gambar pengambilan sampel penelitian

HUBUNGAN LAMA PERMAINAN *GAME ONLINE* DENGAN POLA TIDUR ANAK USIA 10-12 TAHUN DI WILAYAH JATEN KABUPATEN KARANGANYAR

Oleh : Rini Trias Ambarsari

ABSTRAK

Game online merupakan salah satu teknologi yang memiliki pengaruh besar diberbagai kalangan, salah satunya anak usia sekolah. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan *game online* adalah berkurangnya jam tidur anak yang menyebabkan perubahan pola tidur pada anak baik jumlah jam tidur maupun frekuensi terbangun pada tidur malam. Studi pendahuluan menunjukkan 5 ibu menyatakan pola tidur anaknya berubah karena *game online* dan 2 ibu menyatakan tidak terjadi perubahan pola tidur setelah bermain game. Tujuan penelitian adalah mengetahui hubungan antara lama permainan *game online* dengan pola tidur anak usia 10 - 12 tahun di Wilayah Jaten Kabupaten Karanganyar. Jenis penelitian adalah deskriptif kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Jumlah responden penelitian sebanyak 68 anak dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner. Uji hipotesis penelitian menggunakan *chi square test*. Hasil penelitian Lama permainan *game online* menunjukkan 22 responden (32,4%) bermain singkat, 27 responden (39,7%) bermain cukup lama, dan 19 responden (27,9%) bermain lama. Hasil penelitian pada pola tidur adalah 43 responden (63,2 %) mengalami perubahan pola tidur sementara 25 responden (36,8 %) tidak mengalami perubahan dalam pola tidurnya. Hasil hipotesis penelitian menunjukan $nilai X^2 = 10,182$ dengan $p = 0.006$. Kesimpulan penelitian adalah ada hubungan yang signifikan antara lama permainan *game online* dengan pola tidur anak usia 10-12 tahun di Wilayah Jaten Kabupaten Karanganyar.

Kata Kunci : lama permainan, *Game online*, pola tidur, anak usia sekolah

**CORRELATION GAME ONLINE DURATION WITH SLEEP PATTERNS
CHILDREN AGED 10-12 YEARS IN JATEN AREA OF
KARANGANYAR**

by : Rini Ambarsari Trias

ABSTRACT

Game online is one technology which had influence in many society , include children. One of game online's negative impact is reduced children's sleeping hours that will changes in children's sleeping patterns. Preliminary study shows that 5 mothers reported their children's sleep patterns changed after playing online game, in opposite, 2 mothers reported there is no sleeping patterns change after their children playing online game. The objective purpose of this study is to know the correlation game online duration with 10-12 years old children's sleep patterns in Jaten Area of Karanganayar District. This type of research is quantitative descriptive with cross sectional approach. Sample are 68 children with taking sample is simple random sampling technique. Instrument research are using questionnaires. Hypotheses test was used chi square test. The result showed 22 respondents (32.4%) with short playing , 27 respondents (39.7%) play medium time, and 19 respondents (27.9%) play with long time. The results of research on sleep patterns that 43 respondents (63.2%) who had changes in sleeping patterns, while 25 respondents (36.8%) had no change in sleep patterns. The results research hypothesis $X^2 = 10.182$ with $p = 0006$. The conclusion of this research shows that there is significant correlation beetwen game online duration with sleep patterns of children aged 10-12 years in Jaten Area of Karanganayar .

Keywords: duration, game online, sleep patterns, school age children